



# Lektion 1

## Ausspiel SA-Kontrakt

### Empfohlene Materialien:

- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-44-1
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-43-3
- **Dr. Karl-Heinz Kaiser**, CD „Spieltechnik im Gegenspiel“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe**, „Gegenspiel“
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

SA-Spiele sind Wettläufe zwischen den beiden Parteien. Die Gegenspieler haben den Vorteil, das Rennen beginnen zu können. Deshalb sollte die **längste** Farbe angegriffen werden (Ausnahmen: Partner hat eine andere Farbe gereizt, Gegner haben meine Farbe natürlich gereizt, Blatt ist sehr schwach). Ideal sind dabei Farben mit mindestens 5 Karten. Um die Kommunikation aufrecht zu erhalten, wird dabei (ohne Sequenz) konventionell die **vierthöchste** Karte der Farbe angegriffen.

D10 8 <b>4</b> 2	<b>A</b> K D 8 7	A B 9 <b>5</b> 3	<b>B</b> 10 8 7 6	K <b>B</b> 10 8 7
K B 9 <b>7</b> 5	<b>K</b> D B 9 7	K D 8 <b>7</b> 2	<b>K</b> D 10 8 7	A <b>10</b> 9 8 5
K B 7 <b>6</b> 2	<b>D</b> B 10 7 2	D B 8 <b>6</b> 3	<b>A</b> K B 6 4	A <b>D</b> B 8 4
A D 10 <b>7</b> 5	<b>10</b> 9 8 6 5	A K 8 <b>7</b> 3	<b>D</b> B 9 8 4	D <b>10</b> 9 7 6
vierthöchste Karte	höchste Karte einer Sequenz	vierthöchste Karte	höchste Karte einer durch- brochenen Sequenz	höchste Karte einer inneren Sequenz

### a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

N

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K B 4 2  
♣ 6 3 2

W

♠ B 10 4  
♥ B 10 7 2  
♦ 6  
♣ K D 10 9 4

O

♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ 9 8 7 5  
♣ A B 5

S

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ A D 10 3  
♣ 8 7

### α.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	3SA	---
---	---	---	---

### c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣K. Das ist die beste Farbe (Fünferlänge). O weiß, dass sein Partner nur den ♣K ausspielt, wenn er ♣KDB oder ♣KD10 hat. Da O selbst ♣B hat, ist klar, dass er ♣A nimmt und den ♣B nachspielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, ehe der Alleinspieler ans Spiel kommt.

### d.) Ergebnis 3SA-1 -100

**Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“**

**„Das Ausspiel von der Fünferlänge treibt den Gegner in die Enge!“**

**„Hast Du keine müde Mark, ist Fünferlängen-Ausspiel Quark!“**

**„Passives Ausspiel in 6 Ohne hilft dem Gegner nicht die Bohne!“**

## Sonderfälle

### 1. Ausspiel von 2 Karten (Partner hat die Farbe gereizt)

♥K2

♦D3

♥A9

♣102

♠63

### 2. Ausspiel von 3 Karten

♥K63

♦A98

♣1063

♥B103

♠KD7

♣865

♥1092

### 3. Ausspiel von 4 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♣9865

♥9654

♦6543

### 4. Ausspiel von 5 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♦86542

♣65432

♥98543

## 11er- Regel

- Bei SA spielt der Partner seine längste und beste Farbe aus, wenn es keine anderen Informationen (eigene Achse hat Farbe gereizt, Gegner hat diese Farbe gereizt,...)
- Dabei nimmt er konventionell die 4.höchste Karte seiner eigenen Farbe.
- Eine 2 verspricht also genau 4 Karten, eine 3 als Ausspiel und die 2 ist sichtbar ebenfalls.
- Dadurch gilt die Regel: **11 - ausgespielte Karte = Anzahl der höheren Karten in den restlichen Händen**

(Alleinspieler, Tisch, eigenes Blatt). Es wird dadurch herausgefunden, wie viel höhere Karten die verdeckte Hand des Alleinspielers hat.

- Ausspiel der Sequenz hat Vorrang, da funktioniert die Regel nicht und ist auch nicht sinnvoll (Ausspiel K oder D oder B oder 10 oder 9).
- Spielt der Partner eine hohe Karte von einer Farbe ohne Werte auf, so ist das in der Regel sofort im 1. Stich zu erkennen.

- **Beispiel:**

♥K 6 2

♥??? 7?

♥A B 9 4

♥?

Welche Karte ist richtig ?  $11 - 7 = 4$ , es gibt 4 höhere Karten, 3 habe ich und der Tisch hat die letzte, also kann der Alleinspieler die 7 nicht übernehmen, ich lege eine kleine Karte, um meinen Partner ein Nachspiel in der Farbe zu ermöglichen.

♥K 6 2

♥D 10 8 7 3

♥A B 9 4

♥5

## Die 11er Regel ist genauso richtig für den Alleinspieler

♠ 10 9 3

♠??? 7?

♠??

♠ A K 2

Welche Karte ist richtig ?  $11 - 7 = 4$ , es gibt 4 höhere ♠-Karten, 2 habe ich und der Dummy hat auch 2 höhere ♠-Karten, also kann der Gegenspieler die ♠7 nicht überbieten, ich lege die ♠10 oder ♠9, um in der Farbe 3 Stiche zu gewinnen.

♠ 10 9 3

♠ D B 8 7 4

♠ 6 5

♠ A K 2

## Ausspielkontra

- Das Gebot **X Kontra** in der ursprünglichen Bedeutung heißt:  
**„Ich denke, der Gegner erfüllt seinen Kontrakt nicht, dafür soll er bestraft werden“**

### Ausspielkontra gegen 3SA

Kontra gegen 3 SA	1 ♦	2 ♣	3 ♦	---	● Partner hat eine Farbe gereizt: <b>Ausspiel dieser Farbe</b>	
	3SA	---	---	<b>X</b>		
	1 ♦	2 ♣	3 ♦	3 ♥	● Beide Gegenspieler haben eine Farbe gereizt: <b>Partner spiele Deine Farbe aus</b>	
	3SA	---	---	<b>X</b>		
	1 ♦	---	2 ♦	2 ♥	● Der Kontrierende hat eine Farbe gereizt: <b>Das Kontra verlangt eine andere Farbe</b>	
	3SA	---	---	<b>X</b>		
	2SA	---	3SA	<b>X</b>	● Keine Gegenreizung, nur SA ist gereizt : <b>Das Kontra verspricht eine lange Oberfarbe</b>	
	1 ♦	---	1SA	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat nur eine Farbe gereizt, die Farbe wurde nicht unterstützt, der Kontrierende sitzt hinter dieser Farbe: <b>Das Kontra verlangt genau diese Farbe</b>	
3SA	<b>X</b>					
1 ♣	---	1 ♥	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat min. 2 Farben gereizt: <b>Das Kontra verlangt die erste Farbe des Dummys</b>		
2SA	---	3SA	<b>X</b>			

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

**Welche Karte spielen Sie von der 5er Länge gegen  
 3SA aus?**

♠K	♠D	♠10	♠7	♠6		♣K	♣B	♣10	♣7	♣2
J	A	F	G	K		J	C	R	E	W

♦K	♦10	♦9	♦7	♦6		♥D	♥B	♥9	♥7	♥2
L	O	E	A	I		U	M	L	O	R

♥A	♥B	♥9	♥7	♥6		♠A	♠B	♠10	♠7	♠2
T	Q	A	S	F		J	L	A	G	D

♣K	♣8	♣7	♣6	♣5		♦9	♦8	♦6	♦5	♦4
R	I	A	E	S		B	F	T	U	S

♠10	♠9	♠7	♠5	♠4		♣A	♣8	♣7	♣5	♣4
P	A	X	Z	E		F	R	G	E	M

♦10	♦8	♦6	♦3	♦2		♥A	♥10	♥9	♥8	♥2
R	T	U	H	I		B	R	A	U	Z

♥A	♥D	♥10	♥7	♥4		♠B	♠10	♠9	♠7	♠2
L	M	T	I	E		T	F	R	Z	L

♣A	♣D	♣B	♣7	♣6		♦8	♦7	♦6	♦5	♦2
K	N	T	P	S		S	E	T	A	N

♠K	♠D	♠8	♠4	♠2		♣A	♣K	♣B	♣10	♣2
H	U	T	E	M		O	N	T	U	Z

♥D	♥B	♥8	♥7	♥6		♦D	♦8	♦6	♦5	♦4
±	&	%	*	∞		K	Z	B	N	R

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

**A.) Welche Karte spielen Sie aus?**

**DBV Onlineunterricht 2022 – Gegenspiel**  
**Lektion 1 – Ausspiel SA-Kontrakt – 03.06.2022 – Aufgaben**

**1SA --- 3SA**  
**alle passen**

**1SA --- 2♣ ---**  
**2♥ --- 3SA alle passen**

- 1.)  
♠ D 9  
♥ DB 10 9 7  
♦ K 7  
♣ 9 7 5 4
- 2.)  
♠ 7 4 3  
♥ A K B 10 5  
♦ 8  
♣ D 9 8 7
- 3.)  
♠ 5  
♥ K D 9 8 2  
♦ K 7 5 3 2  
♣ K 4
- 4.)  
♠ A 7 3  
♥ D B 9 4 3  
♦ 6 3 2  
♣ 10 9

- 5.)  
♠ K B 9 7  
♥ 7 6 4  
♦ A 10 9 6  
♣ 3 2
- 6.)  
♠ D 10 3 2  
♥ K 8 7 2  
♦ B 10 3  
♣ 8 3
- 7.)  
♠ K D B 9 8  
♥ 8 7 2  
♦ K 10  
♣ D 9 3
- 8.)  
♠ K 8  
♥ 8 7 2  
♦ K B 10 6 3  
♣ D 9 3

**B.) Was ist beim Ausspiel gegen 6SA vom Gegner zu beachten und warum?**

**C.) Sie hören die Reizung 1SA --- 3SA, alle passen.**

**Ihr Partner spielt den ♣K aus, am Tisch liegen ♣54. Welche Karte geben Sie zu?**

1. ♣A7
2. ♣AB
3. ♣A102
4. ♣B7
5. ♣B82
6. ♣94
7. ♣862

**Ihr Partner spielt den ♥6 aus, am Tisch liegen ♥542. Welche Karte geben Sie zu?**

8. ♥KB3
9. ♥DB93
10. ♥AB
11. ♥1097
12. ♥K1083
13. ♥83
14. ♥AB107

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

### Welche Karte spielen Sie von der 5er Länge gegen 3SA aus?

♠K	♠D	♠10	♠7	♠6		♣K	♣B	♣10	♣7	♣2									
J							C												
♦K	♦10	♦9	♦7	♦6		♥D	♥B	♥9	♥7	♥2									
	O					U													
♥A	♥B	♥9	♥7	♥6		♠A	♠B	♠10	♠7	♠2									
			S				L												
♣K	♣8	♣7	♣6	♣5		♦9	♦8	♦6	♦5	♦4									
			E			B													
♠10	♠9	♠7	♠5	♠4		♣A	♣8	♣7	♣5	♣4									
P									E										
♦10	♦8	♦6	♦3	♦2		♥A	♥10	♥9	♥8	♥2									
			H				R												
♥A	♥D	♥10	♥7	♥4		♠B	♠10	♠9	♠7	♠2									
			I			T													
♣A	♣D	♣B	♣7	♣6		♦8	♦7	♦6	♦5	♦2									
	N					S													
♠K	♠D	♠8	♠4	♠2		♣A	♣K	♣B	♣10	♣2									
			E			O													
♥D	♥B	♥8	♥7	♥6		♦D	♦8	♦6	♦5	♦4									
±	&	%	*	∞					N										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
J	O	S	E	P	H	I	N	E	*	C	U	L	B	E	R	T	S	O	N

**Berühmte amerikanische Bridgelehrerin und Bridgespielerin (1898-1956)**

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

1SA --- 3SA

1SA --- 2♣ ---

alle passen

2♥ --- 3SA alle passen

1.)  
 ♠ D 9  
 ♥ **D** B 10 9 7  
 ♦ K 7  
 ♣ 9 7 5 4

2.)  
 ♠ 7 4 3  
 ♥ **A** K B 10 9 5  
 ♦ 8  
 ♣ D 9 8 7

3.)  
 ♠ 5  
 ♥ K D 9 **8** 2  
 ♦ K 7 5 3 2  
 ♣ K 4

4.)  
 ♠ A 7 3  
 ♥ **D** B 9 4 3  
 ♦ 6 3 2  
 ♣ 10 9

5.)  
 ♠ K B 9 7  
 ♥ 7 6 4  
 ♦ A **10** 9 6  
 ♣ 3 2

6.)  
 ♠ D 10 3 2  
 ♥ K 8 7 2  
 ♦ **B** 10 3  
 ♣ 8 3

7.)  
 ♠ **K** D B 9 8  
 ♥ 8 7 2  
 ♦ K 10  
 ♣ D 9 3

8.)  
 ♠ K 8  
 ♥ 8 7 2  
 ♦ K **B** 10 6 3  
 ♣ D 9 3

B.) Was ist beim Ausspiel gegen 6SA vom Gegner zu beachten und warum?

Gegen 6SA spielt man passiv aus, der Partner kann kaum Punkte haben. Ausspiel von einer Figur (schematisch vierhöchste) ist sehr gefährlich und schenkt oft einen zusätzlichen Stich. Am besten wählt man eine Farbe mit kleinen Karten.

"Passives Ausspiel in 6 Ohne hilft dem Gegner nicht die Bohne"

C.) Sie hören die Reizung 1SA --- 3SA, alle passen.

Ihr Partner spielt den ♣K aus, am Tisch liegen  
 ♣54. Welche Karte geben Sie zu?

1. ♣**A**7
2. ♣**A**B
3. ♣**A**102
4. ♣**B**7
5. ♣**B**82
6. ♣**9**4
7. ♣8**6**2

Ihr Partner spielt den ♥6 aus, am Tisch liegen  
 ♥542. Welche Karte geben Sie zu?

8. ♥**K**B3
9. ♥D**B**93
10. ♥**A**B
11. ♥10**9**7
12. ♥**K**1083
13. ♥**8**3
14. ♥**A**B107

# Gegenspiel - Lektion 1 - Ausspiel SA

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ K D 7  
♥ K D 9 7  
♦ 6 4  
♣ A K 3 2

♠ A B 10 9 8  
♥ 10 8 6  
♦ A B 9 2  
♣ 4



♠ 4 2  
♥ B 5 3  
♦ D 10 8 7  
♣ 8 7 6 5

17  
10 3  
10

♠ 6 5 3  
♥ A 4 2  
♦ K 5 3  
♣ D B 10 9

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♦ 7

O spielt ♦ 7 aus, vierthöchste der besten Farbe. Der Alleinspieler bleibt am Tisch klein. W missachtet die 11er Regel und legt nicht ♦ 2: 11-7 (ausgespielte Karte). Richtig wäre ♦ 2 gewesen. Nun ist W am Spiel und der Kontrakt ist nicht mehr zu schlagen, da ♦ K geschützt ist.

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ D 10 4  
♥ A 7 3  
♦ 6 5 4  
♣ 10 9 8 3

♠ 8 7  
♥ B 10 8 2  
♦ A K 10 8  
♣ K B 5



♠ K 5 3  
♥ K D 5  
♦ D 9 3 2  
♣ A D 7

6  
12 16  
6

♠ A B 9 6 2  
♥ 9 6 4  
♦ B 7  
♣ 6 4 2

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)  
3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ D und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit (♥ A nehmen!!!!) wieder ♠.

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K B 4 2  
♣ 6 3 2

♠ B 10 4  
♥ B 10 7 2  
♦ 6  
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ 9 8 7 5  
♣ A B 5

9  
7 7  
17

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ A D 10 3  
♣ 8 7

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	alle passen	1 SA*

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ B nachgespielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, bevor S ans Spiel kommt. S hätte dann 9 Stiche erzielen können.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ K D B  
♥ K 5  
♦ A 10 7 2  
♣ D B 6 3

♠ 9 8 5 2  
♥ A 10 4  
♦ 8 6 5  
♣ 8 7 5



♠ 10 7 4  
♥ B 8 7 6 3  
♦ K 4  
♣ A 9 2

16  
4 8  
12

♠ A 6 3  
♥ D 9 2  
♦ D B 9 3  
♣ K 10 4

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ 6

Auf das Ausspiel ♥ 6 von erkennt W, dass der Alleinspieler nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat. Auf die ♥ 2 legt man die ♥ 4, auf die ♥ 9 die ♥ 10 und auf die ♥ D das ♥ A und verhindert so, dass der Alleinspieler 2 ♥-Stiche macht. O kommt 2x ans Spiel und setzt jedesmal wieder ♥ fort.

# Gegenspiel - Lektion 1 - Ausspiel SA

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A K D 7  
♥ A K 5 3  
♦ A 7  
♣ K 6 4

♠ 10 6 5  
♥ B 10 8 7  
♦ K 8 4  
♣ A 5 2



♠ B 8 4 3  
♥ D 9 2  
♦ D B 10 9  
♣ 8 3

23  
8 6  
3

♠ 9 2  
♥ 6 4  
♦ 6 5 3 2  
♣ D B 10 9 7

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. semiforcierende Eröffnung (Sofortauskunft)

2. Standard-Relay

3 SA von Nord

Ausspiel: ♦ D

O spielt ♦ D aus, höchste einer 3er Sequenz. W markiert mit ♦ 8 positiv, der Alleinspieler duckt. Nun setzt O mit ♦ 9 fort, nun muss der ♦ K genommen werden, um eine Blockade zu verhindern. Nun muss nur noch verhindert werden, dass die ♣-Farbe entwickelt wird, also muss W mit ♣ A 2x ducken.

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 7 5 4 2  
♥ K 8 7 3  
♦ K 10 8 6  
♣ 6

♠ K D 10 9 8  
♥ 2  
♦ A D 7 3  
♣ 10 5 4



♠ A B  
♥ D 10 6  
♦ B 4 2  
♣ A K D 9 8

6  
11 17  
6

♠ 6 3  
♥ A B 9 5 4  
♦ 9 5  
♣ B 7 3 2

West	Nord	Ost	Süd
2 ♥ <sup>1</sup>	Pass	1 SA*	Pass
3 ♦	Pass	2 ♠	Pass
		3 SA	alle passen

\* Sofortauskunft

1. Transfer (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ 5

S spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der Besten und längsten Farbe. N nimmt den ♥ K, 3. Mann hoch. Danach spielt N ♥ 3, um die Restlänge (ungerade = 3 Karten) zu zeigen. S gewinnt mit dem ♥ B und kann nun mit 3 weiteren ♥-Stichen den Kontrakt schlagen, bevor der Alleinspieler ans Spiel kommt.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ A 9 5 2  
♥ B 10 9  
♦ K 6  
♣ D 9 4 3

♠ 6 4 3  
♥ A D 7 5 2  
♦ 10 9 5  
♣ K 5



♠ K B 7  
♥ 8 4 3  
♦ 8 4 3 2  
♣ 8 7 6

10  
9 4  
17

♠ D 10 8  
♥ K 6  
♦ A D B 7  
♣ A B 10 2

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	1 SA*
Pass	3 SA	alle passen	2 ♦

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 5

W spielt ♥ 5 aus, die vierthöchste seiner längsten und besten Farbe. O kann ♥ 9 nicht übernehmen und markiert deshalb mit ♥ 3 seine Länge (niedrige Karte = ungerade = 3 Karten). Nachdem W mit ♣ K ans Spiel kommt, kann er sehen, dass ♥ K blank ist und 4 Stiche gewinnen.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ D 6  
♥ B 6 3  
♦ 9 6 5  
♣ K 9 8 7 2

♠ A 9 8  
♥ K 9 4  
♦ B 7 2  
♣ D 6 5 4



♠ K 7 3 2  
♥ A 10 5  
♦ A D 10 8 4  
♣ A

6  
10 17  
7

♠ B 10 5 4  
♥ D 8 7 2  
♦ K 3  
♣ B 10 3

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♦*	Pass
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♣ 7

Auf das Ausspiel von ♣ 7 erkennt S nach legen des ♣ A dass der Alleinspieler nur noch eine höher ♣-Karte als die ♣ hat. Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, muss im ersten Stich der ♣ B gelegt werden. Kommt man mit ♦ K zu Stich, kann ♣ 10 nachgespielt werden und er Kontrakt fällt.

# Gegenspiel - Lektion 1 - Ausspiel SA

**Board 9**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K B 4 2  
♣ 6 3 2

♠ B 10 4  
♥ B 10 7  
♦ A 6  
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4 2  
♦ 9 8 7 5  
♣ B 5

9  
11 3  
17

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ D 10 3  
♣ A 8 7

NS 4♥; NS 4♦; NS 2N; NS 1♠; NS 1♣;  
Par +420: NS 4♥=

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um den Partner zu motivieren, die Farbe weiterzuspielen, muss ♣ B gelegt werden, da der Alleinspieler duckt. O/W kassieren 4 ♣-Stiche und ♦ A.

**Board 10**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K B 4 2  
♣ 6 3 2

♠ B 10 4  
♥ B 10 7 2  
♦ 6  
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4 3  
♦ 9 8 7 5  
♣ A B

9  
7 7  
17

♠ A 5 3  
♥ A K 5  
♦ A D 10 3  
♣ 8 7 5

NS 2N; NS 3♦; NS 1♥; Par +120: NS 1N+1  
West Nord Ost Süd  
1 SA\*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ B nachgespielt. W muss den ♣ mit der ♣ D übernehmen um 5 ♣-Stiche zu kassieren. S am Spiel hätte sofort 9 Stiche erzielen können.

**Board 11**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K D 4 2  
♣ 6 3 2

♠ B 10 4  
♥ B 10 7 2  
♦ 6  
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ A 9 8 7 5  
♣ 7 5

10  
7 6  
17

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ B 10 3  
♣ A B 8

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) oder ♣ KDBx(x) halten muss. Der Alleinspieler duckt mit ♣ ABx (Bath-Coup). Da O weder ♣ A noch ♣ B legt, hat er keine dieser Karten. W darf nicht ♣ fortsetzen, um den Alleinspieler nicht noch einen Überstich zu schenken. 3 SA sind nicht zu schlagen

**Board 12**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K D 4 2  
♣ 6 3 2

♠ B 10 4  
♥ B 10 7 2  
♦ 6  
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ 9 8 7 5 3  
♣ A 5

10  
7 6  
17

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ A B 10  
♣ B 8 7

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) oder ♣ KDBx(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ 5 nachgespielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, bevor S ans Spiel kommt.